

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2002-035426

(43)Date of publication of application : 05.02.2002

(51)Int.Cl. A63F 13/12
A63F 13/00
// G06F 17/60

(21)Application number : 2000-232529

(71)Applicant : KURE MIYUKI JIMUSHO KK

(22)Date of filing : 31.07.2000

(72)Inventor : ISHII MIYUKI

(30)Priority

Priority number : 2000143257

Priority date : 16.05.2000

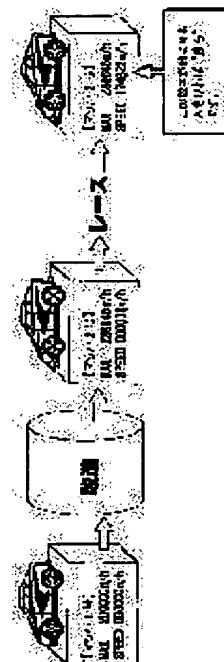
Priority country : JP

(54) GAME USING PORTABLE PHONE TERMINAL

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a game and a game system using a portable phone terminal which achieves novel enjoyment so far unavailable and can enhance pleasures in the game by solving problems of simpleness and lack of attraction in a conventional game.

SOLUTION: The contest method uses a portable terminal and is based on an access to a server 4 through an internet. In a 'modification' mode, a player carries out modifications including the mounting of various parts prepared for a basic machine as a fundamental item to produce a player's own machine. The server 4 specifies a MAX value of the player's own machine based on the modification. In a 'racing mode', the server 4 specifies a SPEED value of the own machine considering various parameters within a range of 0-the MAX value and compares it with the SPEED value of a counterpart of the contest to determine winning or losing.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision]

of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's
decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2002-35426

(P2002-35426A)

(43) 公開日 平成14年2月5日 (2002.2.5)

(51) Int.Cl.⁷

識別記号

F I

ターミナル* (参考)

A 6 3 F 13/12

A 6 3 F 13/12

B 2 C 0 0 1

C 5 B 0 4 9

13/00

13/00

P

// G 0 6 F 17/60

5 0 8

G 0 6 F 17/60

5 0 8

審査請求 未請求 請求項の数27 O L (全 18 頁)

(21) 出願番号 特願2000-232529(P2000-232529)

(22) 出願日 平成12年7月31日 (2000.7.31)

(31) 優先権主張番号 特願2000-143257(P2000-143257)

(32) 優先日 平成12年5月16日 (2000.5.16)

(33) 優先権主張国 日本 (J P)

(71) 出願人 300037221

久礼深雪事務所有限会社

東京都世田谷区成城2-11-13

(72) 発明者 石井 深雪

東京都世田谷区成城二丁目11番13号 久礼

深雪事務所有限会社内

(74) 代理人 100093104

弁理士 船津 暢宏 (外1名)

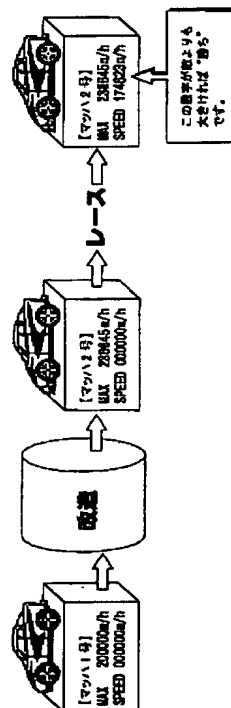
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 携帯端末を用いた対戦方法

(57) 【要約】

【課題】 従来の携帯端末上で行う対戦ゲームは、単純で面白味が少ないという問題点があり、本発明では今までにない新しい楽しみ方を提供し、対戦の楽しみを増大させることができる携帯端末を用いた対戦方法及び対戦ゲームシステムを提供する。

【解決手段】 インターネットを介してサーバ4にアクセスした状態で行う対戦方法であり、「改造モード」において、プレイヤーが、基本アイテムとなるベーシック・マシンに予め用意された各種の部品を取り付ける等の改造を施してマイ・マシンとし、サーバ4が当該改造に基づいて当該マイ・マシンのMAX値を特定し、「レースモード」においてサーバ4が0～MAX値の範囲で各種パラメータを考慮して当該マイ・マシンのSPEED値を特定し、対戦相手のSPEED値と比較して勝敗を決定する携帯端末を用いた対戦方法である。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 複数のアイテムが提供され、前記複数のアイテムの中から任意のアイテムが選択され、更に当該アイテムを基にパーツを交換又は付加する改造が行われると、当該改造されたアイテムの最大値を決定し、既に公表した対戦相手と対戦が行われると、前記改造されたアイテムの最大値内の実効値を出力し、既に公表された前記対戦相手の実効値と比較して、大小を競うことを特徴とする携帯端末を用いた対戦方法。

【請求項 2】 改造されたアイテムを複数登録可能であり、対戦相手と対戦が行われる際に、対戦相手のアイテム及び当該アイテムの実効値が参照され、登録されている複数のアイテムの中から特定アイテムが選択されて対戦を行うことを特徴とする請求項 1 記載の携帯端末を用いた対戦方法。

【請求項 3】 対戦相手と対戦を行う際に、対戦相手のアイテム及び当該アイテムの実効値が参照され、改造されたアイテムが更に改造されて対戦を行うことを特徴とする請求項 1 又は請求項 2 記載の携帯端末を用いた対戦方法。

【請求項 4】 携帯端末からインターネット又は専用線を介して接続するサーバにアクセスした状態で行う対戦方法であって、前記サーバが、前記携帯端末で、前記サーバから提供されるアイテムの中から任意のアイテムが選択されて当該アイテムを基にパーツを交換又は付加する改造が為されるよう促し、前記サーバが、前記改造に基づいて前記改造されたアイテムの最大値を決定し、前記携帯端末で、前記改造されたアイテムを用いてネット上で対戦相手のアイテムと対戦されるよう促し、前記サーバが、前記改造アイテムの最大値以内となる任意の実効値を出力し、当該実効値と、予め出力されている前記対戦相手のアイテムの実効値とを比較してその大小を競うことを特徴とする携帯端末を用いた対戦方法。

【請求項 5】 携帯端末にて改造されたアイテムをサーバで複数登録可能であり、対戦相手と対戦を行う際に、前記携帯端末で、対戦相手のアイテム及び当該アイテムの実効値が参照され、前記登録されている複数のアイテムの中から対戦用のアイテムが選択されて対戦を行うことを特徴とする請求項 4 記載の携帯端末を用いた対戦方法。

【請求項 6】 対戦相手と対戦を行う際に、携帯端末で、対戦相手のアイテム及び当該アイテムの実効値が参照され、改造されたアイテムを更に改造されて対戦を行うことを特徴とする請求項 4 又は請求項 5 記載の携帯端末を用いた対戦方法。

【請求項 7】 改造は、アイテムに、サーバから提供されるパーツを変更又は付加することにより行われ、前記アイテムと前記パーツの組み合わせに応じて実効値の出力の特性を異ならしめることを特徴とする請求項 4 乃至

6 記載の携帯端末を用いた対戦方法。

【請求項 8】 実効値の出力は、対戦環境によっても異なることを特徴とする請求項 7 記載の携帯端末を用いた対戦方法。

【請求項 9】 対戦結果はサーバに記憶され、前記サーバは前記対戦結果を集計して対戦成績を携帯端末に出力することを特徴とする請求項 4 乃至 8 記載の携帯端末を用いた対戦方法。

【請求項 10】 改造したアイテムのイラストを携帯端末の待ち受け時の画面に用いられるよう、サーバから前記携帯端末に提供することを特徴とする請求項 4 乃至 9 記載の携帯端末を用いた対戦方法。

【請求項 11】 アイテム、パーツを定期的リニューアルすることを特徴とする請求項 4 乃至 10 記載の携帯端末を用いた対戦方法。

【請求項 12】 対戦の際に、携帯端末から本気度が設定可されると、当該本気度によりアイテムが消耗する程度が高くなることを特徴とする請求項 4 乃至 11 記載の携帯端末を用いた対戦方法。

【請求項 13】 アイテムは、レースゲームの車、オートバイやモーターボート等の移動体であり、実効値を SPEED 値としたことを特徴とする請求項 4 乃至 12 記載の携帯端末を用いた対戦方法。

【請求項 14】 コース状況、天候によって、アイテムの SPEED 値の出力が異なることを特徴とする請求項 13 記載の携帯端末を用いた対戦方法。

【請求項 15】 アイテムは、戦闘ゲーム、ロールプレイングゲームにおける戦士、戦闘ロボット、戦闘マシンであり、実効値を戦闘時のパワーの値としたことを特徴する請求項 4 乃至 12 記載の携帯端末を用いた対戦方法。

【請求項 16】 携帯端末からインターネット又は専用線を介して接続するサーバを備える対戦ゲームシステムであって、前記サーバは、前記携帯端末に対して、提供するアイテムの中から任意のアイテムを選択し、当該アイテムを基にパーツを交換又は付加する改造を行うよう促し、前記改造に基づいて前記改造されたアイテムの最大値を決定し、前記携帯端末に対して、前記改造されたアイテムを用いてネット上で対戦相手のアイテムと対戦するよう促し、前記改造アイテムの最大値以内となる任意の実効値を出力し、当該実効値と、予め出力する前記対戦相手のアイテムの実効値とを比較してその大小を競うサーバであることを特徴とする対戦ゲームシステム。

【請求項 17】 サーバは、携帯端末にて改造されたアイテムを複数登録し、対戦相手と対戦を行う際に、前記携帯端末に対して、対戦相手のアイテム及び当該アイテムの実効値を参照し、前記登録する複数のアイテムの中から対戦用のアイテムを選択して対戦を行うサーバであることを特徴とする請求項 16 記載の対戦ゲームシステ

ム。

【請求項 18】 サーバは、対戦相手と対戦を行う際に、携帯端末に対して、対戦相手のアイテム及び当該アイテムの実効値を参照し、改造されたアイテムを更に改造するよう促して対戦を行うサーバであることを特徴とする請求項 16 又は請求項 17 記載の対戦ゲームシステム。

【請求項 19】 複数のアイテムが提供され、前記複数のアイテムの中から任意のアイテムが選択され、更に当該アイテムを基にパーツを交換又は付加する改造が行われると、当該改造されたアイテムの最大値を決定し、公表した最大値を備える対戦相手と対戦が行われると、前記改造されたアイテムの最大値内の実効値及び前記対戦相手の最大値内の実効値を出力し、前記対戦相手の実効値と比較して、大小を競うことを特徴とする携帯端末を用いた対戦方法。

【請求項 20】 改造されたアイテムの最大値内の実効値及び対戦相手の最大値内の実効値の出力を段階的に行うことを特徴とする請求項 19 記載の携帯端末を用いた対戦方法。

【請求項 21】 複数のアイテムが提供され、前記複数のアイテムの中から任意のアイテムが選択され、更に当該アイテムを基にパーツを交換又は付加する改造が行われると、当該改造されたアイテムの最大値を決定し、公表した最大値を備える対戦相手と対戦が行われると、ユーザが予め希望する場合に限り、前記改造されたアイテムの最大値を超える実効値及び前記対戦相手の最大値内の実効値を出力し、前記対戦相手の実効値と比較して、大小を競うことを特徴とする携帯端末を用いた対戦方法。

【請求項 22】 改造されたアイテムの最大値を超える実効値及び対戦相手の最大値内の実効値の出力を段階的に行うことを特徴とする請求項 21 記載の携帯端末を用いた対戦方法。

【請求項 23】 改造されたアイテムの最大値を超える実効値を出力する場合には、予め当該アイテムが破損される確率が定められており、当該確率に従って前記アイテムを破損することを特徴とする請求項 21 又は請求項 22 記載の携帯端末を用いた対戦方法。

【請求項 24】 実効値の大小により勝利回数が特定回数となると、ユーザに対して特別なパーツをプレゼントすることを特徴とする請求項 19 乃至 23 記載の携帯端末を用いた対戦方法。

【請求項 25】 携帯端末からインターネット又は専用線を介して接続するサーバを備える対戦ゲームシステムであって、

前記サーバは、前記携帯端末に対して、提供するアイテムの中から任意のアイテムを選択し、当該アイテムを基にパーツを交換又は付加する改造を行うよう促し、前記改造に基づいて前記改造されたアイテムの最大値を決定

し、前記携帯端末に対して、前記改造されたアイテムを用いてネット上で対戦相手のアイテムと対戦するよう促し、前記改造アイテムの最大値以内となる任意の実効値及び前記対戦相手のアイテムの実効値を出力し、前記改造アイテムの実効値と前記対戦相手のアイテムの実効値とを比較してその大小を競うサーバであることを特徴とする対戦ゲームシステム。

【請求項 26】 携帯端末からインターネット又は専用線を介して接続するサーバを備える対戦ゲームシステムであって、

前記サーバは、前記携帯端末に対して、提供するアイテムの中から任意のアイテムを選択し、当該アイテムを基にパーツを交換又は付加する改造を行うよう促し、前記改造に基づいて前記改造されたアイテムの最大値を決定し、前記携帯端末に対して、前記改造されたアイテムを用いてネット上で対戦相手のアイテムと対戦するよう促し、ユーザが予め希望する場合に限り、前記改造されたアイテムの最大値を超える実効値及び前記対戦相手のアイテムの実効値を出力し、前記改造アイテムの実効値と前記対戦相手の実効値と比較してその大小を競うサーバであることを特徴とする対戦ゲームシステム。

【請求項 27】 改造されたアイテムの最大値を超える実効値を出力する場合には、予め当該アイテムが破損される確率が定められており、サーバは、当該確率に従って前記アイテムを破損するサーバであることを特徴とする請求項 26 記載の対戦ゲームシステム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、携帯端末を用いたゲームの対戦方法に係り、特にユーザが対戦用のアイテムを改造して対戦に用いることで、今までにない新しい楽しみ方を提供すると共に、対戦の楽しみを増大させることができる携帯端末を用いた対戦方法に関する。

【0002】

【従来の技術】従来、ゲームセンタ等に設置されるゲーム機や、家庭用ゲーム機、携帯用ゲーム機において、各種の対戦ゲームが実現されている。このような対戦ゲームを携帯端末に応用する試みが為されている。

【0003】また、最近では、携帯電話機でインターネットにアクセスし、ゲームソフトをダウンロードして携帯電話機上でゲームを楽しむことも行われるようになっていく。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、上記従来の対戦ゲームは、ユーザのキー操作が多く、携帯電話機等の携帯端末の小さいキーを用いてゲームを行うには不向きであるという問題点があり、また、従来の携帯端末で行う対戦ゲームは、携帯端末の処理の負荷を考慮して単純なものが多く、面白味が少ないという問題点があった。

【0005】本発明は上記実情に鑑みて為されたもので、簡単なキー操作で、携帯端末の処理に負荷をかけずに、今までにない新しい楽しみ方ができる携帯端末を用いた対戦方法を提供することを目的とする。

【0006】

【課題を解決するための手段】上記従来例の問題点を解決するための本発明は、携帯端末からインターネット又は専用線を介して接続するサーバにアクセスした状態で
10 行う対戦方法又は対戦ゲームシステムであって、サーバは、携帯端末に対して、提供するアイテムの中から任意のアイテムを選択し、当該アイテムを基にパーツを交換又は付加する改造を行うよう促し、改造に基づいて改造されたアイテムの最大値を決定し、携帯端末に対して、改造されたアイテムを用いてネット上で対戦相手のアイテムと対戦するよう促し、改造アイテムの最大値以内となる任意の実効値を出力し、当該実効値と、予め出力する対戦相手のアイテムの実効値とを比較してその大小を競うものであり、アイテムの改造と、改造されたアイテムを用いた瞬間的な対戦とをミックスすることにより、
20 簡単なキー操作で、携帯端末に負荷をかけず、携帯端末上で行う対戦としては今までにない新しい楽しみ方を提供することができる。

【0007】また、本発明は、上記携帯端末を用いた対戦方法及び対戦ゲームシステムにおいて、サーバは、携帯端末にて改造されたアイテムを複数登録し、対戦相手と対戦を行う際に、携帯端末に対して、対戦相手のアイテム及び当該アイテムの実効値を参照し、前記登録する複数のアイテムの中から対戦用のアイテムを選択して対戦を行うものであり、携帯端末のユーザは、表示された対戦相手の実効値を参照してその実効値を上回るような
30 アイテムを選択して対戦できるので、予め対戦用のアイテムを改造する楽しみがあると共に、対戦への勝率を上げることができる。

【0008】本発明は、上記携帯端末を用いた対戦方法及び対戦ゲームシステムにおいて、サーバは、対戦相手と対戦を行う際に、携帯端末に対して、対戦相手のアイテム及び当該アイテムの実効値を参照し、改造されたアイテムを更に改造するよう促して対戦を行うものであり、ユーザは、より大きな実効値を得るよう改造に工夫を凝らし、対戦の楽しみをより増大させることができる。

【0009】また、本発明は、携帯端末からインターネット又は専用線を介して接続するサーバにアクセスした状態で行う対戦方法又は対戦ゲームシステムであって、サーバは、携帯端末に対して、提供するアイテムの中から任意のアイテムを選択し、当該アイテムを基にパーツを交換又は付加する改造を行うよう促し、改造に基づいて改造されたアイテムの最大値を決定し、携帯端末に対して、改造されたアイテムを用いてネット上で対戦相手のアイテムと対戦するよう促し、改造アイテムの最大値
50

以内となる任意の実効値及び対戦相手のアイテムの実効値を出力し、改造アイテムの実効値と対戦相手のアイテムの実効値とを比較してその大小を競うものであり、アイテムの改造と、改造されたアイテムを用いた対戦とをミックスすることにより、簡単なキー操作で、携帯端末に負荷をかけず、携帯端末上で行う対戦としては今までにない新しい楽しみ方を提供することができる。

【0010】また、本発明は、携帯端末からインターネット又は専用線を介して接続するサーバにアクセスした状態で行う対戦方法又は対戦ゲームシステムであって、サーバは、携帯端末に対して、提供するアイテムの中から任意のアイテムを選択し、当該アイテムを基にパーツを交換又は付加する改造を行うよう促し、改造に基づいて改造されたアイテムの最大値を決定し、携帯端末に対して、改造されたアイテムを用いてネット上で対戦相手のアイテムと対戦するよう促し、ユーザが予め希望する場合に限り、改造されたアイテムの最大値を超える実効値及び対戦相手のアイテムの実効値を出力し、改造アイテムの実効値と対戦相手の実効値と比較してその大小を競うものであり、アイテムの改造と、改造されたアイテムを用いた対戦とをミックスすることにより、簡単なキー操作で、携帯端末に負荷をかけず、携帯端末上で行う対戦としては今までにない新しい楽しみ方を提供することができる。

【0011】

【発明の実施の形態】本発明の実施の形態について図面を参照しながら説明する。まず、本発明に係る携帯端末を用いた対戦方法を上位概念的に説明する。本発明に係る携帯端末を用いた対戦方法は、携帯端末からインターネット又は専用線に接続したサーバにアクセスした状態で行う対戦方法であり、携帯端末のユーザがアイテムを選択して改造し、サーバがアイテムの改造に基づいて最大値を特定し、改造されたアイテムを用いてネット上で対戦すると、サーバが当該改造アイテムの最大値以内となる実効値を出力し、実効値の大小を対戦相手と競うものであり、簡単なキー操作で、携帯端末に負荷をかけず、携帯端末上で行う対戦としては今までにない新しい楽しみ方を提供することができるものである。

【0012】本発明の実施の形態に係る携帯端末を用いた対戦方法（本方法）について説明する。ここでは、基本アイテムとして車を用い、カーレースを行う対戦ゲームを例として説明する。本方法は、携帯端末からインターネットに接続したサーバにアクセスした状態で行うカーレースの対戦ゲームであり、ユーザが選択した車（マシン）を改造し、サーバが改造に応じて最大速度を示すMAX値を特定し、ユーザが改造したマイ・マシンをレースで敵と対戦させると、サーバがMAX値以内でそのレースにおける速度を示すSPEED値を特定し、SPEED値の大きい方を勝者とするものであり、改造によって対戦の面白味を増し、簡単なキー操作で、携帯端末

に負荷をかけず、携帯端末上で今までにない新しい楽しみ方を提供することができるものである。尚、MAX値は上述した最大値に相当し、SPEED値は上述した実効値に相当する。

【0013】まず、本方法を実現するシステムについて図1を用いて説明する。図1は、本発明の実施の形態に係る携帯端末を用いた対戦方法を実現するシステム（本システム）の模式説明図である。図1に示すように、本方法を実現するシステムは、ユーザが携帯する携帯端末1と、携帯端末1と無線通信を行い上位局（図示せず）を介してインターネット又は専用線3に接続する基地局2と、ネットワークとしてのインターネット又は専用線3と、インターネット又は専用線3に接続され本方法の処理を行うサーバ4と、サーバ4に接続され本方法を実現する各種データを記憶するデータベース5とから構成されている。

【0014】サーバ4は、本方法の処理を行う処理装置であり、処理プログラム及び基本的な表示画面データや各種パラメータが備えられている。そして、サーバ4は、アクセスしてきた携帯端末1からの入力に従ってプログラムを起動して処理を行い、データベース5に対するデータの入出力及び携帯端末1とのデータのやり取りを行って対戦ゲームを実現するものである。

【0015】そして、本方法の対戦ゲームを行う際には、ユーザは、携帯端末1から基地局2及びインターネット又は専用線3を介してサーバ4にアクセスし、接続した状態でマシンを改造して登録したり、改造したマシンを使ってレースに参加したりするものである。

【0016】すなわち、改造に必要なマシンや各種パーツのデータ、ユーザ毎に登録されたマシンのデータやレースの成績等はデータベース5に記憶されており、ユーザの携帯端末1からの指示に従ってサーバ4が改造やレースの処理を行い、処理結果を携帯端末1に送信して表示させたりデータベース5にデータを記憶するようになっている。

【0017】次に、本方法の概略について図2を用いて説明する。図2は、本方法の対戦ゲーム（本ゲーム）の概略を示す説明図である。図2に示すように、まず、本方法の対戦ゲームでは、ユーザが、予め用意された複数の車（ベーシック・マシン）の中から1つを入手して「マイ・マシン」として登録する。

【0018】本ゲームでは、マイ・マシンを用いた楽しみ方として、「改造する」「携帯端末の待ち受け画面のイラストとして用いる」「レースゲームで遊ぶ」といった遊び方、楽しみ方がある。それぞれの楽しみ方については後で詳細に説明する。

【0019】マシンを改造するには、改造可能な複数種類のパーツ（部品）の中からユーザが任意に選択したパーツを取り付ける。マイ・マシンを改造した場合には、改造マシンに名前を付けて新型マイ・マシンとして登録

することにより、新型マイ・マシンを待ち受け画面のイラストにしたり、レースに参加したりすることが可能である。

【0020】上述したように、ベーシック・マシンのデータや各種パーツのデータはデータベース5及びサーバ4に記憶されており、1台のベーシック・マシンから、1000台を超える改造マシンを作ることが可能となっている。そして、レース結果はデータベース5にて集計され、ランキングとして発表されるようになっている。

【0021】このように、本方法では、携帯端末を用いて「じっくり考えるマシン改造」と「手に汗握る瞬発力のスピードレース」の両方が楽しめ、更にマイ・マシンをイラストとして見て楽しむことができ、携帯端末上で様々な楽しみ方ができるものである。

【0022】次に、本ゲームのルールについて説明する。図3は、本ゲームで用いられる数値を説明する説明図である。図3に示すように、本ゲームでは、ゲームの勝敗はマシンの速さ（SPEED）で決まる。図3におけるマイ・マシン名は「マッハ1号」となっている。本ゲームで用いるマシンの速さとしては、マシンの性能としての最高速度を示す「MAX値」と、レースでのマシンの速度を示す「SPEED値」の2種類があり、ゲームの勝敗はSPEED値の大きさに決まるものである。

【0023】MAX値は、このマシンが出せる最高速度を表しており、各種のパーツを取り替えて改造することにより変化する値であり、選択されたベーシック・マシンとパーツの組み合わせに基づいてサーバ4が決定するものである。そこで、ユーザとしては、いかにMAX値の高い車を作り出すか、という楽しみが生じるものである。

【0024】SPEED値は、レースでのこのマシンの速度を表すものであり、特定キーの入力タイミングで数値が決定するものである。本対戦ゲームでは、SPEED値は、0以上MAX値以下の範囲で決まるものであるが、改造マシンの形状によって範囲内で高めの数字がでやすいもの／低めの数字がでやすいもの、といったクセ（傾向、特性）がある。そのため、ユーザは、より高めの数字がでやすいようにマシンパーツの組み合わせを工夫する必要がある。

【0025】パーツの組み合わせとSPEED値のクセは公表されないので、ユーザは経験からクセを学び取り、マシンの改造に取り組むことが可能となり、ユーザの改造意欲を刺激することができるものである。

【0026】MAX値とSPEED値の例について図4を用いて説明する。図4は、マシンの改造とレースによるMAX値とSPEED値の変化の例を示す説明図である。図4の例では、「マッハ1号」と名付けられた最初のマシンはMAX値が200000m/hであるが、パーツを取り替えて改造を施した結果、MAX値は238645m/hに変化し、「マッハ2号」と名付けられた。

尚、「マッハ1号」の名前を踏襲しても構わない。そして、マッハ2号がレースを行った結果、ユーザのキー入力タイミングによってSPEED値は174623m/hとなったとする。「マッハ2号」のSPEED値が相手よりも大きければ「勝ち」となる。

【0027】レースでのSPEED値の決定は、サーバ4にて行われるものであるが、MAX値、キー入力タイミングに加えて、改造によるマシンのクセを考慮して決定されるものである。例えば、特定キー（決定キー）が入力されるタイミングがリアルタイムクロックの0秒～15秒の範囲であれば低めの数値を出力し、15秒～30秒の範囲であればもう少し高めの数値を出力し、…というようにキー入力が行われたタイミングと数値の出し方に相関を持たせ、0～MAX値の範囲でSPEED値をいくつにするかを決定する、といった方法がある。

【0028】また、乱数表やスロットを用いた数値の決定方法も考えられ、いずれの方法でも入力タイミング、マシンのクセ、他のパラメータ等に応じて発生数値の確率を変化させるように処理を行うのが望ましい。

【0029】更に、サーバ4にて、レースを行う条件、例えば、天候やコース、プレイヤーの「本気度」等をパラメータとして記憶しておき、レースモードが選択された場合にキー入力のタイミングとマシンのクセに加えて、各種パラメータを組み合わせで入力し、それらを反映させてMAX値に乗ずる係数を決定し、MAX値に係数を掛けてSPEED値を算出するようにしてもよい。

【0030】例えば、マシンによってはサーキットコースにおいてはあまり速いSPEED値は出ないが、オフロードに強くてかなり大きいSPEED値が出るものとか、市街地ラリーに強いもの等が考えられる。また、マシンによっては、晴天時にはあまり速いSPEED値は出ないが、雨天時、濃霧時等に大きいSPEED値が出るもの等が考えられる。従って、ユーザは、コース及び天候に応じてマシンを選択することになる。

【0031】更にまた、ここではSPEED値を6桁の数値としているが、各桁毎にスロットマシンのように決定キーを押下して数値を桁数の小さい順から決定するといった方法も考えられる。本方法では、携帯端末1及びサーバ4の負荷を小さくし、処理速度を遅くしないために、決定キーを1回押すと、6桁の数値が一度に決定されるか、若しくは、決定キーを1回押すと、6桁の数値が小さい桁から順次表示されて決定されるようになっていく。

【0032】次に、具体的なゲームの方法について説明する。本ゲームでは、本ゲームのサイトに初めてアクセスした「初めての時」と2回目以降にアクセスした「2回目以降の時」とではアクセスした際のタイトル画面が異なり、タイトル画面から移行できるモードが異なっている。

【0033】つまり、携帯端末1からサーバ4にアクセ

スがあると、サーバ4は、発信元の携帯端末1のIDを発信者番号として受信して、当該IDがデータベース5に登録されているかどうかを判断し、未登録であれば「初回タイトル」を発信元携帯端末1に出力し、既に登録されていれば「通常タイトル」を出力するようになっている。

【0034】図5は、初めてアクセスした際のタイトル画面「初回タイトル」を示す説明図である。図5に示すように、「初回タイトル」では、「ゲームスタート」と「遊び方の説明」のいずれかが選択可能になっており、「ゲームスタート」が選択されると、サーバ4は「初めてモード」に移行し、ユーザ（プレイヤー）は自分の好きなベーシックマシンを入手してゲームを開始するものである。

【0035】「遊び方の説明」が選択されると、サーバ4は「ヘルプモード」に移行して、予め記憶されているゲームのルールや遊び方の説明を携帯端末1に送信して表示させるものである。

【0036】図6は、2回目以降にアクセスした際のタイトル画面「通常タイトル」を示す説明図である。図6に示すように、「マシンをいじる」「レースで戦う」「イラストをGET!」「スピードキング発表」「ニューマシンをGET!」「マイ・マシン・データ」「遊び方の説明」の7つの選択肢があり、サーバ4は、携帯端末1での選択に応じて各種モードに移行するようになっている。

【0037】「マシンをいじる」が選択されると、サーバ4は「改造モード」に移行して、マイ・マシンの改造を行う。「改造モード」については図8を用いて後で詳細に説明する。

「レースで戦う」が選択された場合には、サーバ4は「レースモード」に移行してレースを行う。「レースモード」については図9を用いて後で詳細に説明する。

【0038】「イラストをGET!」は、サーバ4からマイ・マシンのイラストを送ってもらって待ち受け時のイラストとして用いるものである。すなわち、「」が選択されると、サーバ4は、例えば、データベース5から当該ユーザのマイ・マシンのリストを読み出して携帯端末1に送信して表示させ、その中から選択されたマシンのイラストのデータを携帯端末1に送信し、携帯端末1が特定の記憶エリアに当該イラストを保存しておき、待ち受け時にはこのイラストのデータを読み出して表示するようになっている。これにより、ユーザは自分が改造した“愛車”を常時携帯端末の表示画面に表示させて眺めることができ、楽しみを増やすことができるものである。

【0039】「スピードキング発表」は一定期間毎の成績優秀者のデータを表示するものであり、「」が選択されると、サーバ4が、「ランキングモード」に移行してデータベース5からランキングデータを読み出し、

10

20

30

40

50

「プレイヤー名」「マシン名」「マシン性能」を送信し、携帯端末1にてランキング表示するものである。

【0040】「ニューマシンをGET!」は、新たに好きなベーシックマシンを選んでマイ・マシンに追加することができるものであり、「」が選択されるとサーバ4は、「新車モード」に移行してマシン選択画面を表示し、携帯端末1によって選択されたマシンをデータベース5にて当該プレイヤーのマイ・マシンとして登録するものである。

【0041】「マイ・マシン・データ」は、マイ・マシンのマシン名を変更したり、戦績を見たり、不要データの削除をするものであり、「」が選択されるとサーバ4は、「データモード」に移行して、データベース5から当該プレイヤーのマイ・マシンのデータを読み出して携帯端末1に送信し、指示に従ってデータを更新してデータベース5に記憶するものである。

【0042】「遊び方の説明」が選択されると、サーバ4は、「ヘルプモード」に移行して本ゲームのルールや遊び方についての説明のデータを携帯端末1に送信し、携帯端末1が説明を表示するものである。

【0043】次に、図5に示した「初めてモード」について図7を用いて具体的に説明する。図7は、「初めてモード」における表示画面例を示す説明図である。図7に示すように、「初回タイトル」において「ゲームスタート」が選択されると、サーバ4は「初めてモード」に移行して、まず「名前登録」画面を表示する。そして、プレイヤーが名前（プレイヤー名）を入力して確定すると（「OK」が選択されると）名前のデータがサーバ4に送信され、サーバ4は受信した名前のデータを一旦記憶する。

【0044】そして、サーバ4は次に「マシン選択画面」を表示する。マシン選択画面では、サーバ4は、予め記憶されている複数のベーシックマシンの型番とイラストを順次表示する。ここではベーシックマシンは4台としているが、例えばスクロールキーの押下により、順次表示を切り替えて選択するようになっている。また、型番と車のイラストの他にも説明を入れてもよい。

【0045】更に、「マシン選択」画面の前に、ベーシックマシンの型番のリストを一覧表として表示するようにしてもよい。慣れたプレイヤーは、1台ずつイラスト表示を行わなくてもベーシックマシンの選択ができるので、リスト表示すればスクロール操作が少なくすむ。

【0046】そして、携帯端末1から、複数のベーシックマシンの内の何れかが選択されると、サーバ4は、「マシンデータ」画面を表示し、選択されたベーシックマシンのイラストと型番及びMAX値を表示する。そして、携帯端末1から「マイ・マシンにする」が選択されると、サーバ4は、データベース5へプレイヤー名に対応して記憶し、「マシン登録」画面を表示し、ゲーム開始の準備が完了したことを報知するメッセージを表示

する。そして、「マシン登録」画面において決定キーが押下されると、ゲーム開始となり、図6に示した「通常タイトル」が表示されるようになっている。

【0047】次に、図6に示した「改造モード」について図8を用いて詳細に説明する。図8は、「改造モード」における表示画面例を示す説明図である。図8に示すように、「改造モード」に移行すると、サーバ4はまず「マシンメニュー」画面のデータを携帯端末1に送信してマイ・マシン名の一覧を表示させる。ここではマイ・マシンとして「型番A1111」と「ちょうげんぼう」の2台が登録されている。マイ・マシンが複数あって一画面に納まらない場合には、スクロールすることにより全マイ・マシンが表示される。尚、本ゲームでは、最大9台までの車が登録可能となっている。

【0048】そして、携帯端末1から改造するマシンが選択されると（ここでは「型番A1111」を選択）、サーバ4は、「マシンデータ」画面を表示させ、携帯端末1によって「これを改造する」が選択されると、「改造メニュー」画面を表示する。

【0049】また、「マシンデータ」画面において「選びなおす」が選択されると、サーバ4は、「マシンメニュー」画面に戻って携帯端末1にマイ・マシンのリストを表示させる。

【0050】「改造メニュー」画面は、どこかの改造を行うかを選択するものであり、ここでは、「フロントスポイラー装着」「リアスポイラー装着」「タイヤ交換」「車高を変える」の5つの項目の中から1つを選んで改造を施すようになっている。図8に示した改造項目は、例示であって、これ以外の改造項目も考えられる。図8の例では「フロントスポイラー装着」が選択されている。

【0051】「改造メニュー」が選択されると、サーバ4は「部品メニュー」画面に移行し、選択された「改造メニュー」に対応する「部品メニュー」を表示させる。ここでは、「改造メニュー」として選択された「フロントスポイラー装着」に対応して、4種類のフロントスポイラーを「マシンメニュー」画面で選択されたマイ・マシンに装着したイラストが順次表示されるようになっている。

【0052】「部品メニュー」は、常時同じというわけではなく、一定期間が経過するとリニューアルされるものがある。また、「部品メニュー」として、特定期間中に限って入手可能な期間限定部品をメニューに加えるようにしてもよい。更に、「部品メニュー」にマシンに貼付するステッカーを備えておき、より楽しくなるようにしてもよい。

【0053】そして、携帯端末1から、「部品メニュー」画面において部品が選択されると、サーバ4は、「できあがり確認」画面として改造結果のマシンのイラスト及びMAX値を送出し、携帯端末1にて表示させ

る。

【0054】「できあがり確認」画面では「OK」「もっと改造」「やりなおし」の3つの選択が可能であり、携帯端末1にて「OK」が選択されれば、サーバ4は「登録メニュー」画面に移行して改造マシンをそのまま登録し、「もっと改造」が選択されればサーバ4は変更を一旦保存して、再び「改造メニュー」に戻る。また、携帯端末1にて「やりなおし」が選択されれば、サーバ4は変更をクリアして「部品メニュー」画面に戻る。

【0055】「登録メニュー」画面では、「もとのマシンを改造マシンに変えて登録」「もとのマシンは残したまま改造マシンを新たに登録」のいずれかを選択でき、「」が選択されると、サーバ4は、図8の最初の「マシンメニュー」画面にて選択されたマイ・マシンのデータを新たなデータで更新する形でデータベース5に保存する。本表示例では「マシンリスト」画面の「1. 型番A1111」のデータが更新されている。

【0056】また、「登録メニュー」画面で「」が選択されると、サーバ4は「新マシン登録」画面に移行して改造マシンに名前を付けて保存する。ここでは改造マシンに「はやキング」という名前を付けて記憶され、「マシンリスト」に示すように最初のマシンメニューで選択された「型番A1111」とは別に記憶されている。このように、本方法では、プレイヤーが、改造したマシンに自分の好きな名前を付けて自分の車として登録でき、プレイヤーの所有欲を満たすことができるものである。

【0057】次に、図6に示した「レースモード」について図9を用いて具体的に説明する。図9は、「レースモード」における表示画面例を示す説明図である。図6にて「レースモード」が選択されると、サーバ4は「トップページ」画面を表示させる。「トップページ」画面では、まず、サーバ4が任意に選択した「対戦相手（敵）」を表示させる。ここでは、対戦相手となるマシンのイラストと、名前と、SPEED値とが表示されることになる。このSPEED値は、対戦相手が本ゲームのレースで出したSPEED値である。

【0058】プレイヤーはこれらを参考にしてレースを行うか否かを判断し、レースを行う場合にはトップページ画面の「使うマシンを選ぶ」を選択する。「」が選択された場合には、サーバ4は「マシンメニュー」画面のデータを携帯端末1に送信して、敵のSPEED値と、マイ・マシンのリストを表示させる。

【0059】そして、プレイヤーが敵のSPEED値を参照して、いずれかのマイ・マシンを選択すると、サーバ4は「マシンデータ」画面に移行して選択されたマシンのイラストと、名前と、MAX値とを表示する。そして、「勝負！」が選択されると次の「スピード勝負」画面に移行し、「別のマシンにする」が選択されると

「マシンメニュー」画面に戻る。

【0060】「スピード勝負」画面は、特定の「決定キー」の押下によってプレイヤーのマシンのSPEED値を決定するものである。レースでのプレイヤーの操作は決定キーを押下するだけなので、携帯端末の小さいキーであっても簡単にできるものである。サーバ4は、選択されたマシンのMAX値や、決定キーが押下されるタイミングや、マシンのクセ等の各種パラメータを考慮してSPEED値を決定する。SPEED値の決定の仕方は図4にて説明したとおりであるが、0～MAX値の範囲で決定されるものである。

【0061】そして、SPEED値が決定したら、サーバ4は「結果判定」画面に移行し、予めわかっている対戦相手のSPEED値と、先程決定したプレイヤーのSPEED値とを比較して、対戦相手よりも数値が大きければプレイヤーの勝ちとして“YOU WIN!”等の表示を出力する。

【0062】図9の例では、プレイヤーの選択した「ミレニアム・ファルコン」のSPEED値は237461m/hであり、対戦相手である「ガラガラヘビ2号」の213574m/hよりも大きいので、「ミレニアム・ファルコン」の勝ちとなる。

【0063】そして、サーバ4はレース結果をデータベース5に記憶し、「マシン戦績」画面に移行して、レースを行った「ミレニアムファルコン」の通算成績を表示する。このようにして「レースモード」が行われるものである。

【0064】本発明の実施の形態に係る携帯端末を用いた対戦方法は、インターネットを介してサーバ4にアクセスした状態で行う対戦方法であり、「改造モード」において、プレイヤーが、基本アイテムとなるベーシックマシンに予め用意された各種の部品を取り付ける等の改造を施してマイ・マシンとし、サーバ4が当該改造に基づいて当該マイ・マシンのMAX値を特定し、「レースモード」においてサーバ4が0～MAX値の範囲で各種パラメータを考慮して当該マイ・マシンのSPEED値を特定し、対戦相手のSPEED値と比較して勝敗を決定する携帯端末を用いた対戦方法であり、プレイヤーは、改造を工夫して速い車を作る楽しみと、改造したマシンを使ってスピードレースの対戦を行う楽しみの両方を実現することができ、携帯端末上で実現する対戦ゲームとしては今までにない楽しみを得られる効果がある。

【0065】更に、ここでは車を用いたカーレースの対戦ゲームについて説明したが、基本アイテムを車以外のオートバイやモーターボート等の移動体とし、基本アイテムに対して各種部品の変更により改造を施し、車の場合と同様にMAX値を特定し、改造されたオートバイやモーターボート等のアイテムを用いてレースを行ってSPEED値を決定し、SPEED値の大小を競うレース形式で対戦するといったことも可能である。

【0066】更にまた、基本アイテムは移動体に限らず、本方法をファイティングゲーム又はロールプレイングゲームの戦士（ファイター）、戦闘ロボット、戦闘マシンに応用すれば、基本ファイター等に各種の武器を装備することによりMAX値を変化させ、敵と対戦させて、SPEED値に相当する対戦時のパワーを0～MAX値の範囲で決めてパワーの大小で勝敗を決定することも可能であり、いずれも携帯端末上では今までにない対戦ゲームを実現することができ、新しい楽しみを提供することができる効果がある。

【0067】また、本方法によれば、プレイヤーが改造したマシンのデータをデータベース5に記憶しておき、「イラストモード」において、携帯端末1からマイ・マシンの内の何れかが選択されると、サーバ4が、選択されたマイ・マシンのイラストのデータをデータベース5から読み出して携帯端末1に送信し、携帯端末1において待ち受け時のイラストとして用いるようにしているので、ユーザは自分が改造したマシンのイラストを常に眺めることができ、楽しみを増す効果がある。

【0068】次に、本発明の実施の形態に係る携帯端末を用いた別の対戦方法を図10～図22を用いて説明する。尚、この対戦方法は、図1で説明したシステムを用いて実現されるものであり、特に、サーバ4及びデータベース5を用いて携帯端末1に対戦ゲームを提供するものである。まず、対戦ゲームを利用する会員でない場合、つまり、非会員の場合は、ユーザにより携帯端末1からサーバ4に本ゲームを利用するためのアクセスがあると、図10に示すような表示画面が表示される。

【0069】図10は、非会員の場合のトップページの表示画面例を示す説明図である。非会員の場合は、選択項目として「1. GAME START」「2. WHATS NEW!!」「3. ご案内」「4. 利用登録」がある。但し、「1. GAME START」を選択しても、利用登録を促す表示画面に移行する。尚、選択項目の前に付された記号の内、■は、絵文字「車」を、(N)は絵文字「New」を、(シ)は、絵文字「初心者マーク」を、(K)は、絵文字「顧客窓口」を表している。

【0070】また、会員の場合は、ユーザにより携帯端末1からサーバ4に本ゲームを利用するためのアクセスがあると、図11に示すような表示画面が表示される。図11は、会員の場合のトップページの表示画面例を示す説明図である。会員の場合は、選択項目として「1. GAME START」「2. WHATS NEW!!」「3. ご案内」「4. 登録解除」がある。ここで、「1. GAME START」を選択すると、本ゲームのメイン・メニューに移行する。

【0071】メイン・メニューには、選択項目として、「1. マイ・ガレージ」「2. レースバトル」「3. ベースマシンカタログ」「4. ランキング」「5. 操作説明」、その他、トップページに戻る「0. TOP」がある。尚、メイン・メニューの選択項目の前に付された記号の内、▲は、

絵文字「家」を、(V)は、絵文字「VS」を、(P)は、絵文字「プレゼント」を、(優)は、絵文字「優勝カップ」を表している。

【0072】次に、メイン・メニュー画面から「1. マイ・ガレージ」が選択されると、図12に示すように、マイ・ガレージの表示画面が表示される。マイ・ガレージではマシン名1～9と、選択項目として「レースバトル」「ベースマシンカタログ」「ランキング」、その他、トップページに戻る「0. TOP」がある。図12は、

10 「マイ・ガレージ」の表示画面例を示す説明図である。

【0073】更に、マイ・ガレージの「1. [マシン名1]」が選択されると、当該マシンの概要が表示される。当該表示画面はスクロール表示させるように構成されており、マイ・マシンの図柄、マシン名1を用いた処理メニュー、マシンデータが表示される。マシン名1を用いた処理メニューには、選択項目として「1. 改造する」「2. マシンデータを見る」「3. バトルに挑戦する」「4. 名前を変える」「5. この車を手放す」「6. 他の車を見る」がある。

20 【0074】また、マシンデータには、「レーサー」「マシンネーム」「性能」「戦績」「型式」、その他パーツが表示される。「性能」には、マシンの性能上最大限に出る可能性のある最高速度MAXと、今までに記録された速度RECORDが含まれる。パーツとしては、「エアロパーツ/フロント」「エアロパーツ/リア」「エアロパーツ/サイド」「タイヤ」「マフラー」「車高」「エンジン」等の内容が表示される。

【0075】次に、図12における選択項目「1. 改造する」が選択されると、図13に示す表示画面に移行する。図13は、「改造メニュー」の表示画面を示す説明図である。「改造メニュー」の表示画面は、図13に示すように、[マシン名1]に関する最高速度MAXが表示され、改造の態様として「一度に全部改造」「一ヶ所ずつ改造」のいずれかを選択可能となっている。尚、「一度に全部改造」は、慣れた人にオススメとなっている。また、図13における◆は、絵文字「カナヅチ」を、(カ)は、絵文字「カこぶ」を、(ユ)は、絵文字「指差し」を、●は、絵文字「見出しボタン1」を表している。

40 【0076】更に、「一ヶ所ずつ改造」の表示画面が選択されると、[マシン名1]と最高速度MAX、それに他のパーツが表示される。パーツには、「カラー」「イラスト&ステッカー」も含まれ、これらを変更することにより、MAXを変化させることが可能である。

【0077】また、図13における選択項目「一度に全部改造」が選択されると、図14の画面に移行する。図14は、「全体改造」の表示画面を示す説明図である。「全体改造」では、図14に示すように、[マシン名]及び最高速度MAXと、各パーツが表示され、全てのパーツを▼を押してプルダウンメニューを開いてパーツ

の変更を行うようになっている。

【0078】また、図13における「一ヶ所ずつ改造」の表示画面において、各パーツの部分改造を選択すると、図15の表示画面に移行する。図15は、「部分改造」の表示画面を示す説明図である。「部分改造」は、図15に示すように、[改造パーツ名]と最高速度MAXが表示され、更に[今の状態]とは別のパーツにおけるバリエーション1～3とパーツなしが表示されて、その中から選択されることになる。

【0079】図15で各パーツを選択すると、確認ページとして図16又は図17に移行する。図16は、「全体改造の後」の確認ページの表示画面を示す説明図であり、図17は、「部分改造の後」の確認ページの表示画面を示す説明図である。図16及び図17に示すように、改造後のマシンの図柄と最高速度MAX及び改造後の速度(SPEED)が表示され、その他の選択事項として、「OK マシンを見る」「OK バトルに挑戦」「NG やり直し」「NG 改造中止」があり、部分改造の場合にのみ「OK さらに改造」がある。

【0080】次に、レースバトルについて図18を用いて説明する。図18は、「レースバトル」の表示画面を示す説明図である。図11、図12、図16、図17の表示画面から「レースバトル」が選択されると、図18に示すように、敵マシンが出現する。敵マシンは、図柄と[敵マシン名]及び最高速度MAXが表示される。また、スクロールすると、敵の情報として、「レーサー」「マシンネーム」「性能」、その他[コメント]も表示される。尚、「性能」としては、最高速度MAX及び今までに記録された速度RECORDが表示されるが、RECORDを不明とすることも可能である。また、図18の「レースバトル」の表示画面では、対戦処理の選択項目として、「戦う」「敵の情報を探る」「逃げる」がある。

【0081】対戦処理の選択項目の「敵の情報を探る」が選択されると、ページ内リンクに移行し、「逃げる」が選択されると、メイン・メニューに移行する。また、「戦う」が選択されると、「マシン決定」の表示画面に移行し、1～9もマシンの中から一つを選択し、「作戦」の表示画面に移行する。「作戦」の表示画面では、選択された[マイ・マシン]と[敵マシン]の図柄及び最高速度MAXが表示され、更に勝負の仕方が選択可能となっている。勝負の仕方は、具体的には、廃車率0%の勝負、MAXをオーバーするが、廃車率25%の命がけ勝負、MAXを超オーバーするが、廃車率50%の命がけ勝負が選択可能である。また、タイムを使ってマシンを変えることもできる。尚、図18で、◎は、絵文字「虫メガネ」を、(ハ)は、絵文字「走る人」を表している。

【0082】図18において勝負を行った場合、図19の表示画面に移行する。図19は、「勝負」の表示画面

を示す説明図である。図19に示すように、敵マシンのMAXとマイ・マシンのMAXが表示された状態で、プレイヤーが確定ボタンを押すことで、マイ・マシン及び敵マシンのSPEEDの下3桁が決定し、暫くしてマイ・マシン及び敵マシンのSPEEDの上3桁が決定するようになっている。このように、下3桁と上3桁を分けて決定することにより、レーシングゲームにおける対戦過程を楽しむことができる効果がある。

【0083】更に、勝負の結果が、図20の表示画面のように表示される。図20は、「勝負結果」の表示画面を示す説明図である。図20で[勝利]した場合、「YOU WIN!!」が表示され、マイ・マシン及び敵マシンのSPEED結果、マシン戦績が表示される。図20で[敗北]した場合、「YOU LOSE!」が表示され、[勝利]と同様な事項が表示される。

【0084】また、勝利[10勝ごと]に、お祝いエンジンプレゼントするようにしている。これにより、プレイヤーは10勝すれば新しいパーツを褒美として入手できるので、ゲームの楽しみを倍増させることができる効果がある。また、[ランクイン]となった場合には、月間の順位、歴代の順位を表示する。また、[ランクイン+10勝]の場合は、[ランクイン]の表示に加えてプレゼントのパーツを提供することも考えられる。

【0085】また、勝負の結果が、図21の表示画面のように表示される。図21は、「勝負の結果」の表示画面を示す説明図である。図21で[廃車]となった場合の表示画面は、勝敗の結果及びマシン戦績を表示するも、「廃車」になった旨の表示も行う。また、[ランクイン+廃車]の場合、月間の順位、歴代の順位を表示するが、「廃車」になった旨の表示も行う。

【0086】次に、ベースマシンカタログの表示画面について図22を用いて説明する。図22は、「ベースマシンカタログ」の表示画面を示す説明図である。図11、図12からベースマシンカタログが選択されると、ベースマシンカタログの一覧が表示される。更に、各ベースマシンが選択されると、選択されたベースマシンの図柄とMAXが表示され、マイ・マシンとして登録することができる。

【0087】図10～図22で説明した携帯端末における対戦方法及び対戦ゲームシステムによれば、敵マシンが出現しても敵マシンの出力可能な最高速度MAXのみを表示し、更に勝負の仕方を廃車率0%、25%、50%のバリエーションに富んだ勝負を行わせ、また更に敵マシンとマイ・マシンとのSPEED値を確定ボタンの押下により、まず下3桁、少ししばらくして上3桁を決定して勝敗を表示しているので、レーシングゲームにおける対戦過程をプレイヤーは楽しむことができる効果がある。

【0088】また、上記対戦方法及び対戦ゲームシステムによれば、勝利が特定回数(10勝)毎にパーツを勝

利者にプレゼントするようにし、またランクインした場合には、月間順位と歴代順位を表示するようにしているので、プレイヤーは勝利することに更なる熱意を持つようになり、当該ゲームを更に楽しむことができる効果がある。

【0089】また、上記対戦方法及び対戦ゲームシステムによれば、MAXを越えるSPEED値を出すことができるものの、廃車率25%、50%の命がけ勝負に出ることも可能であり、ゲームにおけるギャンブル性を付加することができる効果がある。

【0090】

【発明の効果】本発明によれば、サーバは、携帯端末に対して、提供するアイテムの中から任意のアイテムを選択し、当該アイテムを基にパーツを交換又は付加する改造を行うよう促し、改造に基づいて改造されたアイテムの最大値を決定し、携帯端末に対して、改造されたアイテムを用いてネット上で対戦相手のアイテムと対戦するよう促し、改造アイテムの最大値以内となる任意の実効値を出力し、当該実効値と、予め出力する対戦相手のアイテムの実効値とを比較してその大小を競う携帯端末を用いた対戦方法又は対戦ゲームシステムとして、アイテムの改造と、改造されたアイテムを用いた瞬間的な対戦とをミックスすることにより、簡単なキー操作で、携帯端末に負荷をかけることなく今までにない新しい楽しみ方を提供し、対戦の楽しみを増大することができる効果がある。

【0091】本発明によれば、サーバは、携帯端末にて改造されたアイテムを複数登録し、対戦相手と対戦を行う際に、携帯端末に対して、対戦相手のアイテム及び当該アイテムの実効値を参照し、前記登録する複数のアイテムの中から対戦用のアイテムを選択して対戦を行う上記携帯端末を用いた対戦方法及び対戦ゲームシステムとして、携帯端末のユーザは、表示された対戦相手の実効値を参照してその実効値を上回るようなアイテムを選択して対戦できるので、予め対戦用のアイテムを改造する楽しみがあると共に、対戦への勝率を上げることができる効果がある。

【0092】本発明によれば、サーバは、対戦相手と対戦を行う際に、携帯端末に対して、対戦相手のアイテム及び当該アイテムの実効値を参照し、改造されたアイテムを更に改造するよう促して対戦を行う上記携帯端末を用いた対戦方法及び対戦ゲームシステムとして、ユーザは、より大きな実効値を得るよう改造に工夫を凝らし、対戦の楽しみをより増大させることができる効果がある。

【0093】また、本発明によれば、サーバは、携帯端末に対して、提供するアイテムの中から任意のアイテムを選択し、当該アイテムを基にパーツを交換又は付加する改造を行うよう促し、改造に基づいて改造されたアイテムの最大値を決定し、携帯端末に対して、改造された

アイテムを用いてネット上で対戦相手のアイテムと対戦するよう促し、改造アイテムの最大値以内となる任意の実効値及び対戦相手のアイテムの実効値を出力し、改造アイテムの実効値と対戦相手のアイテムの実効値とを比較してその大小を競う携帯端末からインターネット又は専用線を介して接続するサーバにアクセスした状態で行う対戦方法又は対戦ゲームシステムとして、アイテムの改造と、改造されたアイテムを用いた対戦とをミックスすることにより、簡単なキー操作で、携帯端末に負荷をかけず、携帯端末上で行う対戦としては今までにない新しい楽しみ方を提供することができる効果がある。

【0094】また、本発明によれば、サーバは、携帯端末に対して、提供するアイテムの中から任意のアイテムを選択し、当該アイテムを基にパーツを交換又は付加する改造を行うよう促し、改造に基づいて改造されたアイテムの最大値を決定し、携帯端末に対して、改造されたアイテムを用いてネット上で対戦相手のアイテムと対戦するよう促し、ユーザが予め希望する場合に限り、改造されたアイテムの最大値を超える実効値及び対戦相手のアイテムの実効値を出力し、改造アイテムの実効値と対戦相手の実効値と比較してその大小を競う携帯端末からインターネット又は専用線を介して接続するサーバにアクセスした状態で行う対戦方法又は対戦ゲームシステムとして、アイテムの改造と、改造されたアイテムを用いた対戦とをミックスすることにより、簡単なキー操作で、携帯端末に負荷をかけず、携帯端末上で行う対戦としては今までにない新しい楽しみ方を提供することができる効果がある。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の実施の形態に係る携帯端末を用いた対戦方法を実現するシステム（本システム）の模式説明図である。

【図2】本方法の対戦ゲーム（本ゲーム）の概略を示す説明図である。

【図3】本ゲームで用いられる数値を説明する説明図である。

【図4】マシンの改造とレースによるMAX値とSPEED値の変化の例を示す説明図である。

【図5】初めてアクセスした際のタイトル画面「初回タイトル」を示す説明図である。

【図6】2回目以降にアクセスした際のタイトル画面「通常タイトル」を示す説明図である。

【図7】「初めてモード」における表示画面例を示す説明図である。

【図8】「改造モード」における表示画面例を示す説明図である。

【図9】「レースモード」における表示画面例を示す説明図である。

【図10】非会員の場合のトップページの表示画面例を示す説明図である。

示す説明図である。

【図 11】 会員の場合のトップページの表示画面例を示す説明図である。

【図 12】 「マイ・ガレージ」の表示画面例を示す説明図である。

【図 13】 「改造メニュー」の表示画面を示す説明図である。

【図 14】 「全部改造」の表示画面を示す説明図である。

【図 15】 「部分改造」の表示画面を示す説明図である。

【図 16】 「全体改造の後」の確認ページの表示画面を示す説明図である。

【図 17】 「部分改造の後」の確認ページの表示画面を

示す説明図である。

【図 18】 「レースバトル」の表示画面を示す説明図である。

【図 19】 「勝負」の表示画面を示す説明図である。

【図 20】 「勝負結果」の表示画面を示す説明図である。

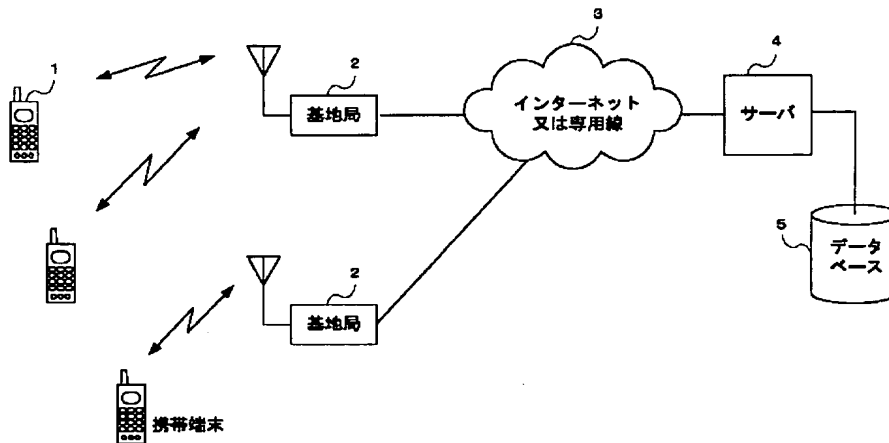
【図 21】 「勝負の結果」の表示画面を示す説明図である。

【図 22】 「ベースマシンカタログ」の表示画面を示す説明図である。

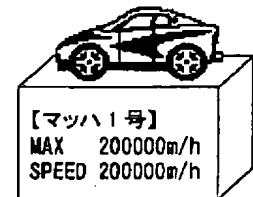
【符号の説明】

1…携帯端末、 2…基地局、 3…インターネット又は専用線、 4…サーバ、 5…データベース

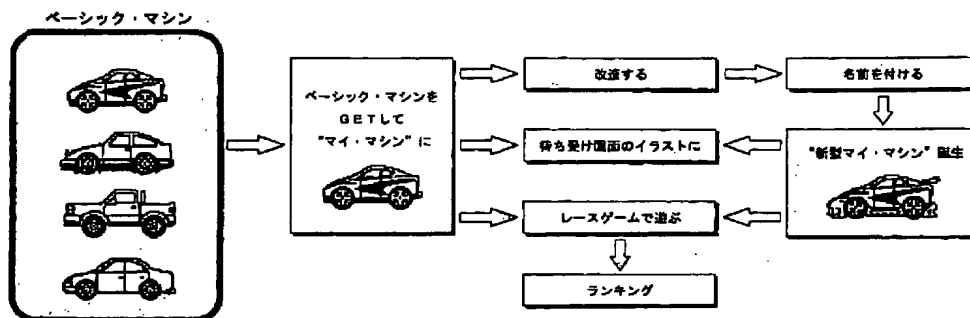
【図 1】



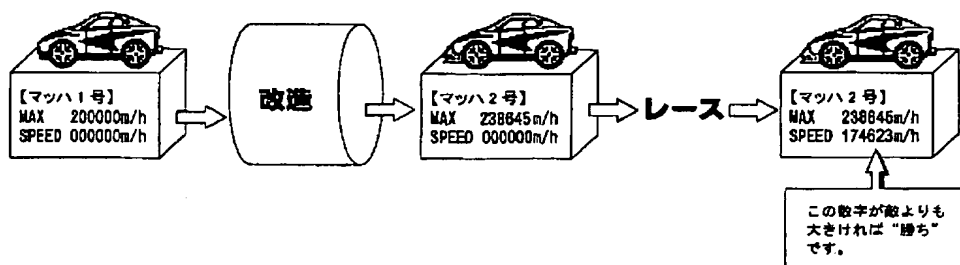
【図 3】



【図 2】

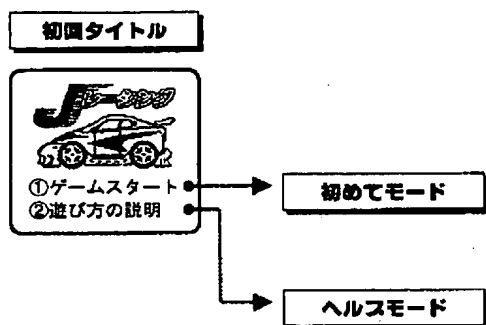


【図 4】



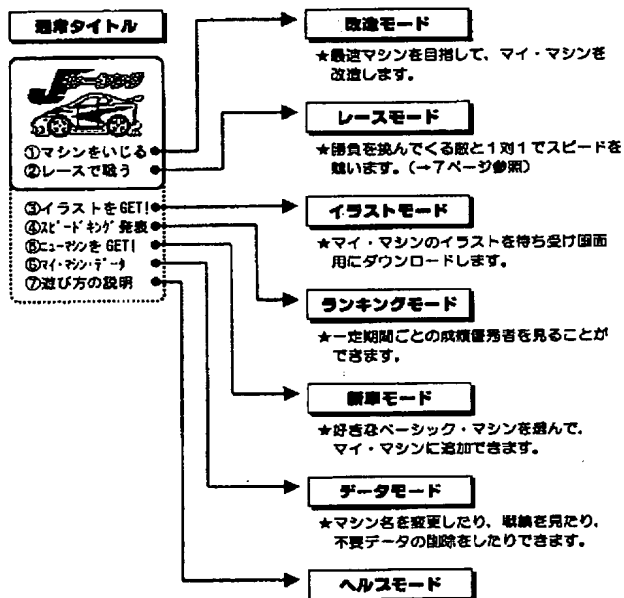
【図 5】

【初めての時】



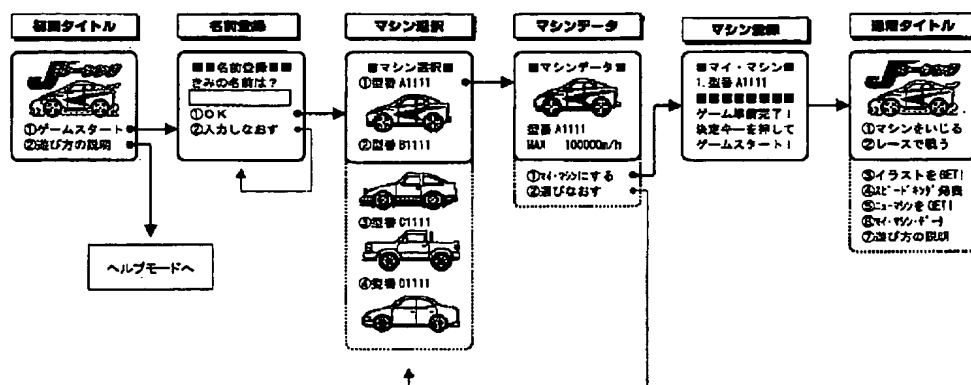
【図 6】

【2回目以降】



【図 7】

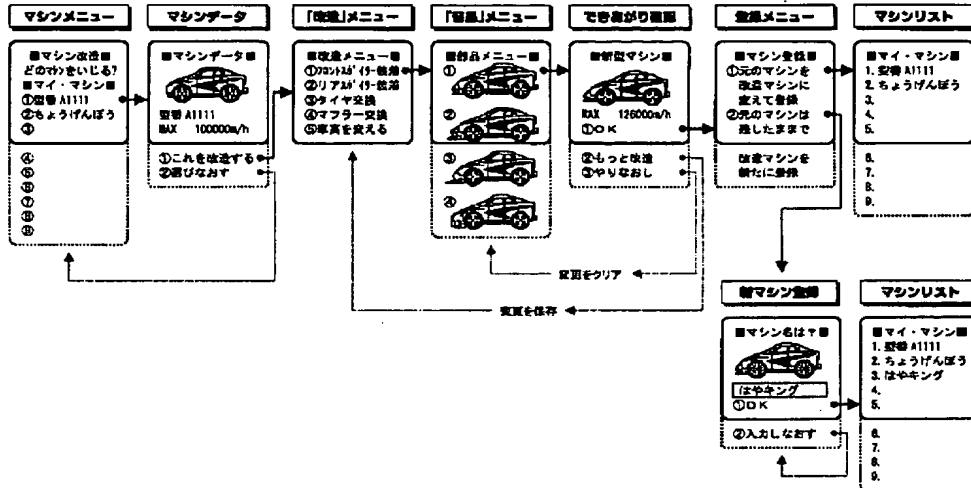
初めてモード



【図8】

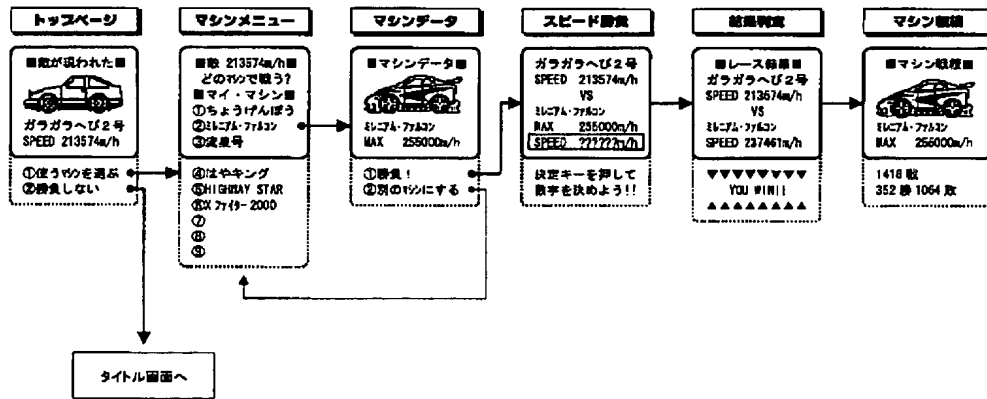
BEST AVAILABLE COPY

改造モード (新型マシン作成の1例)



【図9】

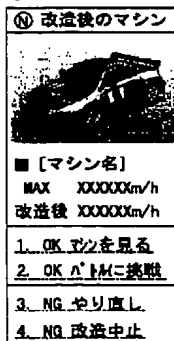
レースモード



【図16】

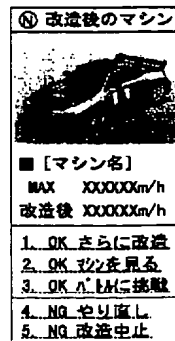
【図17】

【全体改造の後】



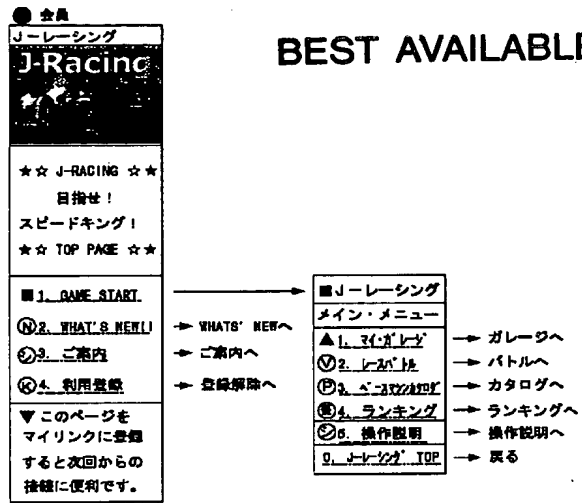
→ マイ・マシンへ
→ バトルへ
→ 全体改造へ
→ マイ・マシンへ

【部分改造の後】

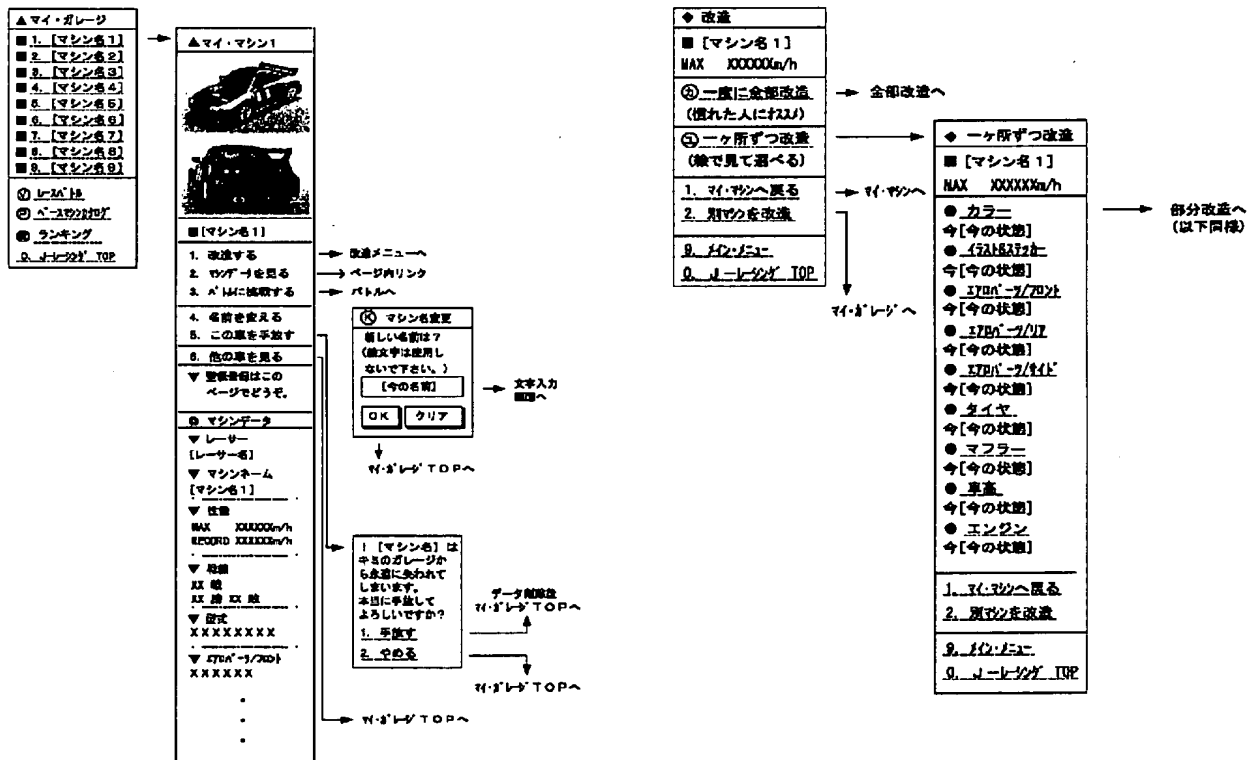


→ 改造メニューへ
→ マイ・マシンへ
→ バトルへ
→ 部品改造へ
→ マイ・マシンへ

【図 1 1】

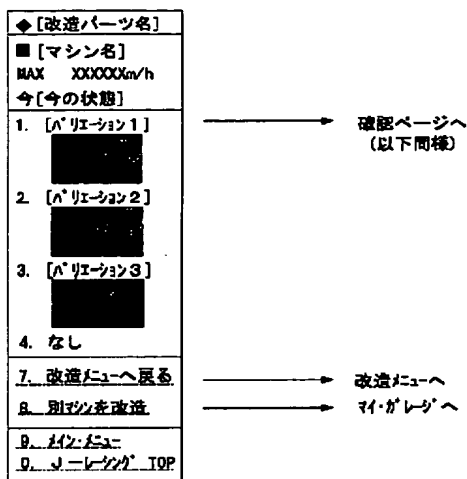
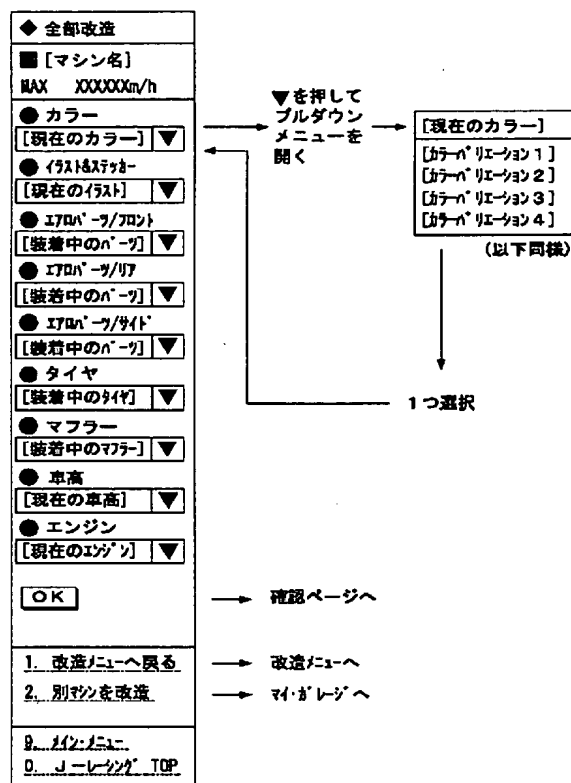


【图 13】

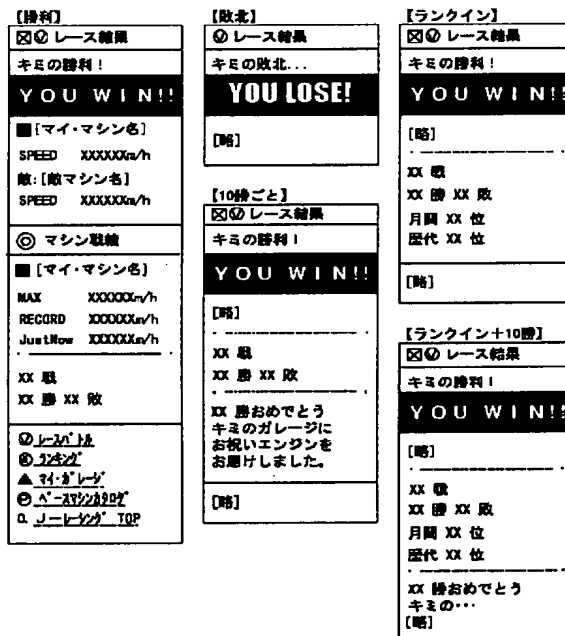


【图 14】

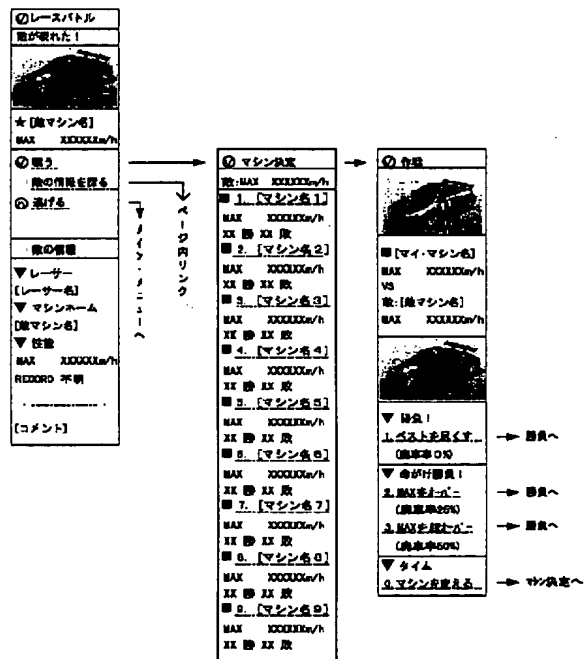
【図 15】



【图 20】

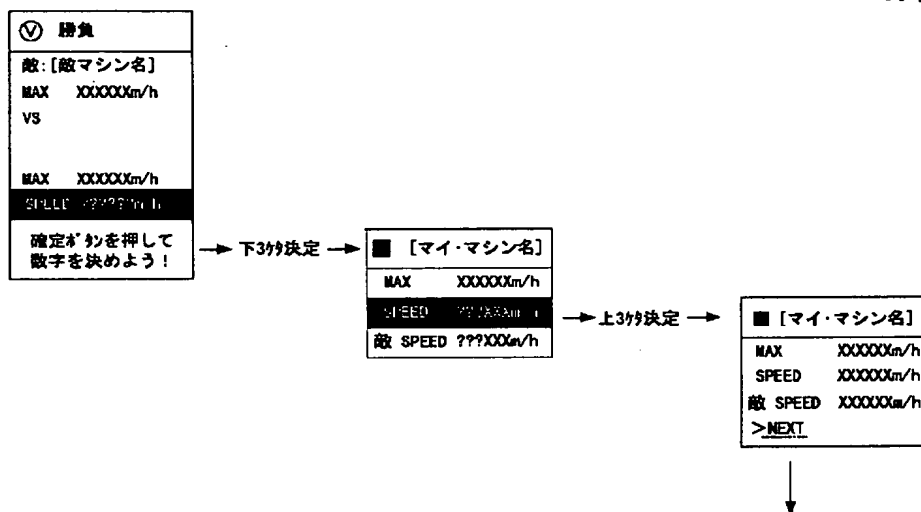


【图 18】

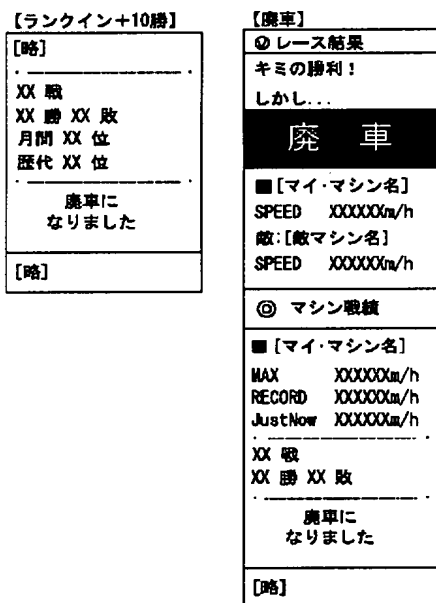


【图 19】

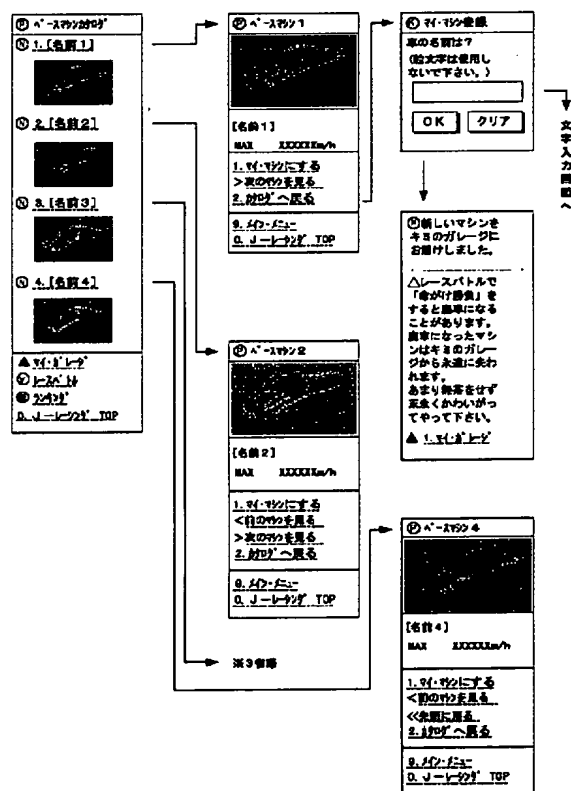
BEST AVAILABLE COPY



【図 2 1】



【图 2 2】



フロントページの続き

F ターム(参考) 2C001 AA00 AA09 AA13 BA00 BA06
BB00 BB02 BB05 BB06 BB07
BC00 BC03 CA01 CB01 CB08
CC03 DA00 DA06
5B049 BB61 CC03 DD01 DD05 EE01
EE07 FF03 FF04 FF09 GG03
GG06 GG07